



Plagiarism Checker X Originality Report

Similarity Found: 7%

Date: Thursday, January 16, 2020

Statistics: 131 words Plagiarized / 1819 Total words

Remarks: Low Plagiarism Detected - Your Document needs Optional Improvement.

Perancangan Website Desa Wisata Wukirsari Bantul Sebagai Media Promosi dan Pemesanan Wahyutama Fitri Hidayat¹, Paulus Tofan Rapiyanta², Fajar Shidiq³ 1,2, 3Universitas Bina Sarana Informatika e-mail: 1wahyutama.wfh@bsi.ac.id, 2paulus.pty@bsi.ac.id, 3fajar.fsq@bsi.ac.id Diterima 01-01-2020 _Direvisi 01-02-2020 _Disetujui 01-03-2020 __ Abstrak - Desa Wukirsari Bantul merupakan salah satu objek wisata yang mempunyai potensi alam dan budaya yang menarik untuk di kembangkan. Namun sampai saat ini untuk melakukan promosi dan pemesanan, pengelola desa wisata hanya mengandalkan media konvensional.

Dalam era teknologi sekarang ini cara seperti itu terbilang sederhana karena orang lebih memilih cara instan menemukan informasi melalui internet. Perancangan website merupakan solusi terbaik untuk mempromosikan sekaligus sebagai media pemesanan secara online dengan tujuan mempermudah wisatawan memperoleh informasi, dan memberi kemudahan pengelola dalam kegiatan promosi dan pencatatan pesanan. Metode penelitian yang **digunakan dalam pengumpulan data** adalah metode pengamatan, metode studi pustaka, dan metode wawancara.

Pengembangan software yang digunakan dalam perancangan ini yaitu dengan metode waterfall yang meliputi analisa kebutuhan perangkat lunak, desain, pembuatan kode program, pengujian, pendukung dan pemeliharaan. Penulis menganalisis kebutuhan dalam pembuatan database, membuat Entity Relationship Diagram, membuat Logical Relationship Structure kemudian membuat struktur navigasi user, member dan admin. Dalam pengujian website, penulis melakukan dengan **menggunakan Black Box Testing** agar sistem berjalan sesuai dengan lingkungan yang diinginkan.

Kesimpulan yang dapat di ambil bahwa website ini memudahkan pengelola dalam

kegiatan promosi dan pencatatan pesanan. Terutama dengan website ini wisatawan dapat dengan mudah memperoleh informasi dan pemesanan. Kata Kunci: website, desa wisata, wukirsari

PENDAHULUAN Objek wisata yang ada di Provinsi Yogyakarta merupakan salah satu dari kekayaan alam dan budaya yang patut dibanggakan. Seluruh Kabupaten di Provinsi Yogyakarta memiliki objek wisata, salah satunya Kabupaten Bantul. Objek wisata budaya di Bantul terdiri atas wisata alam, wisata kuliner, dan wisata budaya.

Objek wisata ini terdapat di beberapa desa di Bantul salah satunya di Desa Wukirsari Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul. Desa Wukirsari menggunakan konsep pariwisata dengan memilih konsep Desa Wisata. Desa Wisata adalah sebuah tujuan wisata dengan konsep pedesaan dengan daya Tarik berupa alam, maupun kehidupan sosial dan budaya masyarakat dengan dukungan sarana prasarana wisata lokal yang dilakukan oleh masyarakatnya (Nugroho, 2018:44). Beberapa destinasi wisata di Desa Wukirsari adalah kampung batik, kampung wayang, dan kampung penangkaran burung.

Selain itu Desa Wukirsari juga memiliki wisata alam seperti Air Terjun Sewu Watu dan budaya khas yaitu "Majemukan" yang masih dilaksanakan sampai saat ini. Meskipun terdapat objek wisata dan tradisi yang berpotensi di Desa Wukirsari, tetapi belum terdapat promosi khusus untuk wisata di desa Wukirsari kabupaten Bantul. Promosi adalah mencari tahu kebutuhan dan keinginan konsumen yang belum terpenuhi, mencari tahu dan mengukur serta menghitung ukuran pasar dan potensi laba, menunjukkan segmen pasar yang dilayani, serta merancang dan meningkatkan produk/jasa yang tepat (Zebua, 2016). Media komunikasi pemasaran yang begitu beragam mengakibatkan perubahan besar pada pola penggunaan media komunikasi pemasaran (Raihan, 2014).

Berkembangnya bidang teknologi dan komunikasi serta tumbuhnya aspek ekonomi sejumlah negara belum dimanfaatkan oleh pemerintah Desa Wukirsari. Di era globalisasi pada saat ini promosi dan pemesanan masih menggunakan cara konvensional, dirasa kurang efektif, karena sekarang orang akan lebih memilih cara yang instan yaitu dengan internet atau familiar disebut online. Dengan berkembangnya website yang semakin pesat ditandai dengan sejak munculnya teknologi informasi menggunakan internet dirasa sangat membantu dalam memperoleh suatu informasi.

Selain itu website dirasa bisa digunakan untuk menyatukan desa wisata yang ada di Desa Wukirsari dalam satu wadah yang dapat memudahkan masyarakat atau wisatawan dalam mengakses informasi dan melakukan pemesanan. Oleh karena itu penulis merancang dan membuat suatu website sebagai media promosi dan pemesanan secara online untuk objek wisata di Desa Wukirsari Kecamatan Imogiri Bantul. Diharap dengan adanya website ini, objek wisata di Desa Wukirsari dapat dipromosikan kepada masyarakat luas terutama wisatawan dari luar daerah untuk datang.

Selain itu masyarakat maupun wisatawan juga dapat dengan mudah mengakses informasi serta melakukan pemesanan objek wisata di Desa Wukirsari Kecamatan Imogiri Bantul tanpa harus datang langsung. METODE PENELITIAN Berdasarkan uraian di atas, maka penulis menggunakan metode pengembangan perangkat lunak waterfall (air terjun) dan pengumpulan data secara pengamatan, studi pustaka, dan wawancara untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Metode Pengembangan Perangkat Lunak Dengan menggunakan model waterfall yang dikemukakan oleh (Sukamto, 2014) yang terbagi menjadi lima tahapan, yaitu : Analisa Kebutuhan Pada tahapan ini penulis menganalisa kebutuhan pengguna digunakan sebagai konsep sistem antarmuka yang berhubungan langsung dengan lingkup sekitar, sehingga menghasilkan berupa spesifikasi sistem.

Desain Tahapan dimana penulis fokus pada pembuatan desain perangkat lunak termasuk arsitektur perangkat lunak, struktur data, prosedur pengkodean, dan representasi antarmuka. Pembuatan Kode Program. Tahapan ini penulis melakukan proses translasi dari tahap desain sehingga menghasilkan sebuah program komputer. Pengujian Tahap ini penulis memastikan bahwa semua bagian perangkat lunak baik secara logik dan fungsional sudah berfungsi sebagaimana mestinya menggunakan black-box testing.

Tahap pengujian dimaksudkan untuk memastikan keluaran seperti yang diinginkan dan meminimalisir kesalahan (error). Pendukung (Support) atau Pemeliharaan (maintenance) Pada tahapan ini dimungkinkan untuk mengulangi proses pengembangan perangkat lunak, untuk perubahan perangkat lunak bisa dimungkinkan namun tidak untuk membuat perangkat lunak baru / Sumber: Sukamto & Shalahuddin (2014) Gambar 1.

Ilustrasi Model Waterfall Teknik Pengumpulan Data Metode pengumpulan data yang penulis gunakan adalah sebagai berikut : Metode Pengamatan (Observasi) Metode pengumpulan data ini dengan cara mengamati dan mengumpulkan data-data secara langsung di lingkungan wisata kampung batik Giriloyo, wisata kampung wayang Pucung, dan Istana Penangkaran Burung yang berada di desa Wukirsari. Metode Studi Pustaka (Literatur) Metode ini penulis mengumpulkan data di perpustakaan Grahatama Pustaka Yogyakarta, dan perpustakaan BSI Yogyakarta dari buku-buku referensi, majalah pariwisata yang berkaitan dengan masalah yang akan di bahas.

Metode Wawancara (Interview) Metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan narasumber Bapak Agus Basuki Tapip, S.Ag. selaku kepala bidang pelayanan, Bapak Nur Ahmadi selaku ketua Paguyuban Pengrajin Batik Giriloyo, Bapak Ponidi Dhidot selaku Pengrajin Wayang Kulit di Dusun Pucung, Dan Bapak Agung selaku pengelola Istana Penangkaran Burung Desa Wukirsari. Metode ini digunakan untuk

mendapatkan keterangan dan penjelasan secara langsung mengenai proses dan informasi mengenai desa **wisata yang ada di** Wukirsari..

PENELITIAN TERKAIT Penelitian mengenai perancangan website desa wisata telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Beberapa penelitian terkait diantaranya: Penelitian oleh (Riyanto & Kurniawati, 2018) dimana tujuan penelitian ini website dapat dijadikan sebagai media promosi desa kresak. Dengan latar belakang tersebut maka penelitian ini menghasilkan sebuah website desa yang mudah dalam pengelolaan, informatif dan menarik.

Penelitian **lain yang dilakukan oleh** (Yuliani & Prasajo, 2017) dengan menerapkan metode User Centered Design (UCD) dimana pembuatan website didasarkan kepada kebutuhan pengguna dengan tujuan pengguna dapat merencanakan kunjungan wisata dan tanpa ragu untuk **memilih objek wisata yang** diinginkan. Luaran dari penelitian ini adalah sistem yang dapat menampilkan objek wisata dalam peta dan memberikan informasi objek yang dipilih. Penelitian (Nisa & Supriyanta, 2015) dengan dilatar belakangi masih rendahnya perkembangan desa wisata Karangrejo yang disebabkan kurangnya promosi dan penyampaian informasi.

Berlatar belakang hal tersebut serta pemanfaatan jaringan internet di daerah tersebut maka penelitian ini melakukan rancang bangun website yang digunakan sebagai media promosi dan penyampaian informasi kepada masyarakat. **HASIL DAN PEMBAHASAN** Pada bagian ini, dijabarkan hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan dengan angka, tabel, grafik, dan bentuk lain yang dapat dipahami dengan mudah. 1. Analisa Analisa kebutuhan digunakan **untuk menentukan perangkat lunak yang** dihasilkan, dimana analisa disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Untuk mempermudah dalam mengidentifikasi, maka analisa kebutuhan dibagi menjadi tiga akses yaitu admin, pengguna, dan pesanan. User dapat melihat konten, dapat mendaftar sebagai member. Member dapat login ke member. Admin dapat login ke halaman administrator, dapat mengelola konten, mengelola halaman pemesanan, member dapat mengubah data member.

Sumber: Olahan Penulis (2018) Gambar 2. Use Case Diagram

2. Desain a. Entity Relationship Diagram Entity Relationship Diagram (ERD) dibuat untuk menggambarkan rencana pembuatan basis data, adapun rancangan yang di buat adalah sebagai berikut : / Sumber: Olahan Penulis (2018) Gambar 3. Entyty Relationship Diagram

b.

Rancangan Database Rancangan hubungan antara satu data yang lain dan dikelola menggunakan perangkat komputer sehingga mempermudah penyediaan informasi dan pengelolaan bagi yang memerlukan.

/ Sumber: Olahan Penulis (2018) Gambar 4. Logical Relationship Structure

c. Struktur Navigasi Pada tahapan ini digambarkan struktur alur program yang berisi menu pilihan dan sub menu dari website sehingga dapat membantu pembuatan website sebagai berikut : / Sumber: Olahan Penulis (2018) Gambar 5.

Struktur Navigasi halaman Admin / Sumber: Olahan Penulis (2018) Gambar 6. Struktur Navigasi Halaman User / Sumber: Gambar 7. Struktur Navigasi Halaman Member 3. Pembuatan Kode Program dan Implementasi Pada tahap ini merupakan proses translasi dari tahap desain sehingga menghasilkan program komputer sehingga dapat diimplementasikan dalam bentuk website. Dalam pembuatan website ini penulis menggunakan XAMPP sebagai pengelola database dan beberapa bahasa pemrograman antara lain HTML (Hypertext Markup Language), PHP (Hypertext Preprocessor), CSS (Cascading Style Sheet), Javascript, dan JQuery.

Berikut hasil tampilan website desa wisata Wukirsari. / Sumber: Gambar 8. Tampilan Halaman Admin / Sumber: Olahan Penulis (2018) Gambar 9. Tampilan Edit Konten / Sumber: Olahan Penulis (2018) Gambar 10. Tampilan Halaman Data Pemesan / Sumber: Olahan Penulis (2018) Gambar 11. Tampilan Halaman Login Admin / Sumber: Olahan Penulis (2018) Gambar 12. Tampilan Daftar Member / Sumber: Olahan Penulis (2018) Gambar 13. Tampilan Halaman Member / Sumber: Olahan Penulis (2018) Gambar 14. Tampilan Form Pesan 4. Pengujian Pada tahap ini merupakan proses menguji website yang berkaitan dengan interaksi user menggunakan Black-box Testing.

Dalam pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah fungsi masukan dan keluaran yang digunakan pengguna untuk berinteraksi sesuai dengan spesifikasi kebutuhan. Pengujian dapat dilakukan dengan mengujikan cara benar dan cara salah. Berikut hasil pengujian website menggunakan metode Black-Box Testing: / Sumber: Olahan Penulis (2018) Gambar 15. Pengujian Halaman Admin Tambah Konten / Sumber: Olahan Penulis (2018) Gambar 16. Pengujian Halaman Admin Edit Konten / Sumber: Olahan penulis (2018) Gambar 17. Pengujian Halaman User Daftar Member / Sumber: Olahan Penulis (2018) Gambar 18. Pengujian Halaman Member Pesan Paket KESIMPULAN Berdasarkan dari pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa website desa wisata Wukirsari dapat digunakan sebagai salah satu media promosi dan penyebaran informasi kepada wisatawan yang digunakan oleh pengelola.

Selain itu memberikan kemudahan pengelola dalam melakukan rekapitulasi data pesanan serta mengurangi kesalahan pendataan pesanan paket wisata dibuktikan dengan uji coba website tidak adanya data yang berbeda dengan data yang diinputkan melalui akun member. Namun wisata Desa Wukirsari masih ada beberapa yang ditambahkan, beberapa saran dari pengelola yaitu, untuk catatan pemesanan ditambahkan menu pencarian berdasarkan desa wisata supaya mempermudah

pengelola dalam memilah dan saat member selesai memesan tambahkan bukti pemesanan. . REFERENSI Nisa, K., & Supriyanta. (2015). desa wisata Karangrejo sebagai media informasi dan promosi. Penelitian yang dilakukan untuk merancang. Jurnal Bianglala Informatika Vol 3 No 1 Maret 2015, 3(1), 35–40. Nugroho, D.

S. (2018). Community Based Tourism Tantangan Dusun Nglepen dalam Pengembangan Desa Wisata. 5(1), 42–55. Raihan. (2014). Perancangan Media Promosi Kacang Atom Gdr. 19, 2. Riyanto, S., & Kurniawati, I. D. (2018). Rancang Bangun Website Desa Kresek-Madiun Untuk Media Informasi Potensi Wisata Alam Dan Kulinier. JUSIKOM PRIMA (Jurnal Sistem Informasi Ilmu Komputer Prima), 26(2), 4549–4556. Sukanto, R. A. (2014). **Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek**. Yuliani, O., & Prasojo, J. (2017). **Rancang Bangun Sistem Informasi** Obyek Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd). Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi, 7(2), 149.

<https://doi.org/10.28989/angkasa.v7i2.158> Zebua, M. (2016). Pemasaran Pariwisata: Menuju festival Sail Daerah. Depublish.

INTERNET SOURCES:

<1% - <https://issuu.com/tasikmalaya/docs/radar-tasik-edisi-8-juni-2012>

<1% - <http://ciputrauceo.net/blog/2016/2/18/metode-pengumpulan-data-dalam-penelitian>

<1% - <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse/article/download/592/483>

<1% - <https://tempatwisataunik.com/info-wisata/wisata-budaya/wisata-budaya-di-indonesia>

<1% - <https://paketwisatabantul.blogspot.com/2016/>

<1% - <https://id.123dok.com/document/oy86dj5q-jawara-banten-sebuah-kajian-sosial-politik-dan-budaya.html>

<1% - <https://armandjexo.blogspot.com/2017/11/makalah-manajemen-pemasaran.html>

<1% - <https://www.uklis.net/feeds/posts/default>

<1% - <https://wisatadanbudaya1.blogspot.com/2009/09/>

<1% - <https://arkemotumanggor.blogspot.com/2015/03/metode-penelitian.html>

<1% - <http://nonosun.staf.upi.edu/materi-kuliah-simsia-2/konsep-sim/>

<1% - <https://kelivimk.blogspot.com/2009/03/prinsip-kerja-sistem-jaringan-komputer.html>

<1% - <http://seminar.bsi.ac.id/snit/index.php/snit-2018/article/download/85/76>

<1% - https://www.academia.edu/38460058/Tugas_Akhir_Manajemen_Informatika.pdf

<1% - <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/evolusi/article/download/649/540>

<1% -

<http://www.politeknikmeta.ac.id/meta/ojs/index.php/inkofar/article/download/11/15>

<1% - <https://id.scribd.com/doc/58736876/Fatimatu-Zahroh-06140031>

<1% - <http://citisee.amikompurwokerto.ac.id/assets/proceedings/2017/TI25.pdf>

<1% -

https://www.researchgate.net/profile/Nur_Yuliani/publication/322486508_Analisis_Determinasi_Praktik_Perataan_Laba/links/5a5b0a87458515450274e038/Analisis-Determinasi-Praktik-Perataan-Laba.pdf

<1% -

<http://jurnal.stmikelrahma.ac.id/assets/file/GALUH%20ISMAYANTO--stmikelrahma.pdf>

1% -

<http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/20203/Chapter%20III-VI.pdf;sequence=3>

<1% - <https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1411478788>

<1% - <https://lailaturrachmawati96.wordpress.com/category/uncategorized/>

<1% -

<https://id.scribd.com/doc/290712508/jbptunpaspp-gdl-aaysupriya-5932-1-jadicop-docx>

<1% - <http://e-prosiding.poliban.ac.id/index.php/asbis/article/download/224/188/>

<1% - <https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1412482110>

<1% - <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/5238>